

Manuel d'utilisation

P'tit Zinzin



Imprimé en Chine
91-001659-002 FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des mots, des chiffres, des couleurs.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

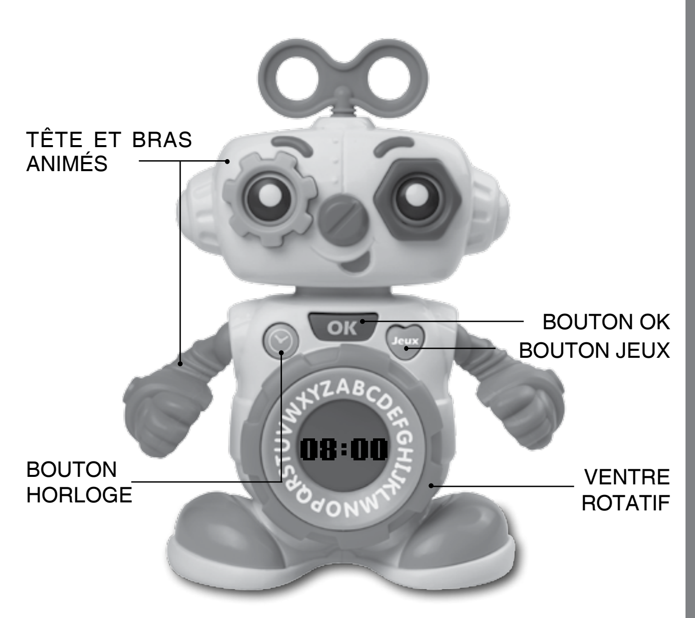
Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **P'tit Zinzin** de **VTech**®. Félicitations !
P'tit Zinzin est un robot malin avec qui tu pourras apprendre les lettres et leur prononciation, 16 mots nouveaux, exercer ta créativité, découvrir l'heure et écouter de la musique ! **P'tit Zinzin** a une fonction Horloge pour afficher l'heure et une fonction Réveil pour te réveiller le matin ! Très expressif et plein d'humour, **P'tit Zinzin** agite les bras et bouge la tête lorsque tu joues avec lui !



CONTENU DE LA BOÎTE

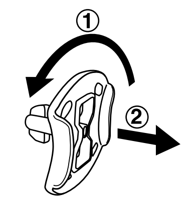
- **P'tit Zinzin** de **VTech**®
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Remarque : veuillez conserver ce guide d'utilisation, car il contient des informations importantes.

Pour retirer l'attache de la boîte :



① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

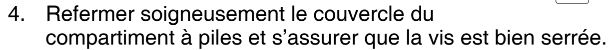
Mode Démo

Une fois que le jouet a été retiré de son emballage, retirer la languette située au dos du jouet afin d'accéder au mode de jeu normal.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **P'tit Zinzin** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.



4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

Note : l'horloge est remise à zéro lorsqu'on change les piles. Elle doit être remise à l'heure dans les Options.

1.2. MISE EN GARDE

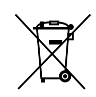
Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

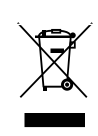
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.

- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets VTech® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, VTech® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.



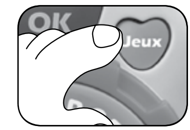


- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

2. COMMANDES

2.1. BOUTON JEUX

Appuyer sur le bouton Jeux pour passer du mode Horloge au mode Jeu, puis sélectionner un jeu.



2.2. BOUTON HORLOGE

Appuyer sur le bouton Horloge pour passer du mode Jeu au mode Horloge.





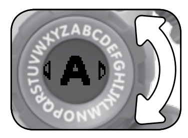
2.3. BOUTON OK

Appuyer sur le bouton OK pour valider un choix.



2.4. VENTRE ROTATIF

Tourner le ventre rotatif pour faire défiler un menu ou pour faire un choix dans un jeu.



2.5. TÊTE ET BRAS ANIMÉS

P’tit Zinzin va agiter sa tête et ses bras pendant le jeu. Ne pas toucher à sa tête ou à ses bras lorsqu’il les agite.

2.6. FONCTION RÉVEIL

La fonction Réveil se règle dans les Options. Lorsque le réveil sonne, appuyer sur n’importe quel bouton pour l’éteindre.

2.7. MISE EN MODE HORLOGE AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie des piles, le jouet va automatiquement passer en mode Horloge après plusieurs minutes sans utilisation.

3. ACTIVITÉS

3.1. Apprenti'lettres

P'tit Zinzin va t'aider à découvrir les lettres et leur prononciation ! Tourne son ventre pour choisir une lettre et appuie sur OK pour entendre comment la lettre se prononce.

3.2. Qu'est-ce que c'est ?

P'tit Zinzin essaie de découvrir certains objets terrestres, mais la fumée de son vaisseau spatial l'empêche de les voir ! Aide-le à dissiper la fumée en tournant son ventre pour découvrir les objets avec lui.

3.3. Le vaisseau spatial

P'tit Zinzin veut se construire un nouveau vaisseau spatial. Tourne son ventre pour sélectionner la partie supérieure, puis la partie inférieure de son vaisseau. Appuie sur OK pour valider.

3.4. Magi-horloge

P'tit Zinzin a un emploi du temps très chargé ! À chaque heure de la journée correspond une activité particulière. Sélectionne une heure sur l'horloge en tournant son ventre, puis appuie sur OK pour voir ce que fait **P'tit Zinzin** à cette heure-là.

3.5. Robot dansant

Veux-tu danser avec **P'tit Zinzin** ? Tourne son ventre pour choisir l'une des 5 mélodies, puis appuie sur OK pour valider. Pendant la mélodie, tu peux tourner le ventre de **P'tit Zinzin** pour entendre des sons rigolos.

3.6. Options

Les options permettent de régler l'heure, le réveil, mais aussi d'ajuster le volume sonore, le contraste de l'écran et de désactiver la musique

de fond. Pour régler l'heure dans les options Heure et Réveil, tourne le ventre de **P'tit Zinzin** pour régler d'abord les heures, puis les minutes. Appuie sur OK pour valider. Quand la fonction Réveil a été activée, une icône apparaîtra dans le mode Horloge.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **P'tit Zinzin**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **P'tit Zinzin** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **P'tit Zinzin** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Si **P'tit Zinzin** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

- Éteindre le jouet.
- Retirer les piles pendant quelques instants puis les remettre en place en s'assurant qu'elles sont correctement installées.
- Mettre en marche le jouet.
- Si le produit ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
- Si le problème persiste, contacter notre service consommateurs.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Rendez-vous sur notre site Internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.